

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2003-010535

(43)Date of publication of application : 14.01.2003

(51)Int. CI.

A63F 9/00

A63F 1/02

A63F 13/00

A63F 13/12

(21)Application number : 2001-198602

(71)Applicant : SEGA CORP

(22)Date of filing : 29.06.2001

(72)Inventor : YANO KEIJI

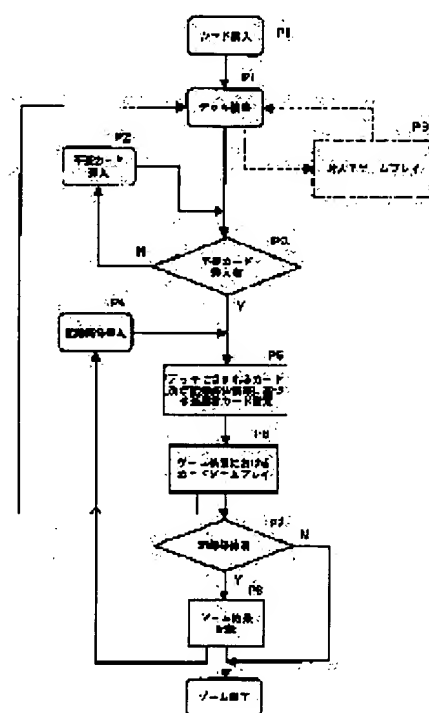
KIKUCHI TOMIO

## (54) CARD GAME SYSTEM

### (57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a card game system that allows execution of a card game, using the basic functions of a video game device and permits effective use of unnecessary cards.

SOLUTION: This card game system has a card acceptance means accepting a plurality of cards carrying information with which each card is identified as a first category card or a second category card, a memory storing a program controlling a card game, a control means executing and controlling a card game, using cards of the first category as cards used for the card game in accordance with a program stored in the memory, and the control means executes and controls the card game in accordance with the number of cards of the second category detected by the card acceptance means.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]



日 本 国 特 許 庁  
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日

Date of Application:

2001年 6月29日

出 願 番 号

Application Number:

特願2001-198602

[ ST.10/C ]:

[ JP 2001-198602 ]

出 願 人

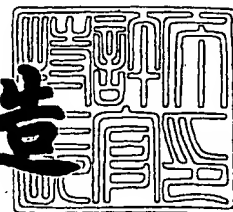
Applicant(s):

株式会社セガ

2002年 7月 1日

特 許 庁 長 官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特2002-3052311

【書類名】 特許願

【整理番号】 P010034

【提出日】 平成13年 6月29日

【あて先】 特許庁長官 及川 耕造 殿

【国際特許分類】 A63F 13/00  
A63F 1/00

【発明者】

【住所又は居所】 東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社セガ内

【氏名】 矢野 慶二

【発明者】

【住所又は居所】 東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号 株式会社セガ内

【氏名】 菊池 富雄

【特許出願人】

【識別番号】 000132471

【氏名又は名称】 株式会社セガ

【代理人】

【識別番号】 100094514

【弁理士】

【氏名又は名称】 林 恒▲徳▼

【代理人】

【識別番号】 100094525

【弁理士】

【氏名又は名称】 土井 健二

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 030708

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

特2001-198602

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0018629

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 カードゲームシステム

【特許請求の範囲】

【請求項1】

それぞれを識別する情報の付された複数のカードを第1のカテゴリと、第2のカテゴリとして受け入れるカード受け入れ手段と、

カードデータ及び、カードゲームを制御するプログラムを格納するメモリと、

前記第1のカテゴリのカードを前記カードデータに基づき、カードゲームに使用されるカードとし、前記メモリに格納されるプログラムに従い、カードゲームを実行制御する制御手段を有し、

前記制御手段は、前記カード受け入れ手段により検知される第2のカテゴリのカードの枚数に応じて、カードゲームの実行制御を行う

ことを特徴とするカードゲームシステム。

【請求項2】

それぞれを識別する情報の付された複数のカードで構築されるデッキを受け入れるデッキ受け入れ手段と、

カードデータ及び、カードゲームを制御するプログラムを格納するメモリと、

前記メモリに格納されるプログラムに従い、前記デッキ受け入れ手段により受け入れられた遊戯者のデッキを構築する複数のカードデータ及び、前記遊戯者のデッキと対戦する仮想の相手のデッキを構築する複数のカードデータを前記メモリから読み出し、カードゲームを実行制御する制御手段を有する

ことを特徴とするカードゲームシステム。

【請求項3】 請求項1又は、請求項2において、

前記複数のカードに付されたそれぞれを識別する情報は、カード側端部に設けられたバーコードであることを特徴とするカードゲームシステム。

【請求項4】 請求項1において、

前記第1のカテゴリの複数のカードにより、カードゲームに使用される遊戯者のデッキが構築されていることを特徴とするカードゲームシステム。

【請求項5】 請求項4において、

前記メモリは複数のカードのデータを格納し、前記制御手段は前記複数のカードのデータにより、前記遊戯者のデッキと対戦する仮想の相手のデッキを構築することを特徴とするカードゲームシステム。

【請求項 6】請求項 1 において、

さらに、前記カードゲームに使用されるカードとされる前記第 1 のカテゴリのカードが、カードゲームの実行に必要な所定枚数に不足する場合、前記メモリに格納される複数のカードのデータから補充することを特徴とするカードゲームシステム。

【請求項 7】請求項 2 において、

さらに、前記制御手段は前記遊戯者のデッキに含まれるカードが、カードゲームの実行に必要な所定枚数に不足する場合、前記メモリに格納される複数のカードのデータから補充することを特徴とするカードゲームシステム。

【請求項 8】請求項 1 において、

さらに、記録媒体を受け入れる記録媒体読み込み／書込手段を有し、  
前記制御手段によるカードゲームの実行制御が終了した際に、前記記録媒体に、前記第 1 のカテゴリの対応するカードに関し、カードゲームの結果に基づく情報を書き込むことを特徴とするカードゲームシステム。

【請求項 9】請求項 8 において、

前記記録媒体読み込み／書込手段により前記記録媒体に書き込まれているカードゲームの結果に基づく情報に基づいて、前記制御手段は、カードゲームを実行制御する際に、前記カードゲームに使用される第 1 のカテゴリのカードに設定されている情報を更新することを特徴とするカードゲームシステム。

【請求項 10】請求項 2 において、

さらに、記録媒体を受け入れる記録媒体読み込み／書込手段を有し、  
前記制御手段によるカードゲームの実行制御が終了した際に、前記記録媒体に、前記遊戯者のデッキを構築する複数のカードに関し、カードゲームの結果に基づく情報を書き込むことを特徴とするカードゲームシステム。

【請求項 11】請求項 1 又は請求項 2 において、

さらに、カードゲームの結果に応じて、新規カード若しくはコイン又はメダル

を排出する機構を有することを特徴とするカードゲームシステム。

【請求項 1 2】 請求項 1 又は 2 において、

前記メモリに格納されるカードデータを、ネットワークを通して供給される更新データに基づき更新することを特徴とするカードゲームシステム。

【請求項 1 3】 請求項 8 又は 1 0 において、

前記記録媒体にカードデータの更新データを格納し、前記記録媒体読み込み／書込手段により前記更新データを格納された記録媒体が受け入れられた際、前記制御主段位より、前記カードデータを更新することを特徴とするカードゲームシステム。

【請求項 1 4】

遊戯者により挿入された、それぞれを識別する情報の付された複数のカードの束を第 1 のカテゴリのカードとして受け入れる行程と、

遊戯者により挿入された、それぞれを識別する情報の付された任意の複数のカードを第 2 のカテゴリのカードとして受け入れる行程と、

前記第二のカテゴリのカードが所定枚数以上存在することを検知する行程と、

前記第二のカテゴリのカードが所定枚数以上存在する場合に、メモリに格納されたカードゲームを制御するプログラムに従い、前記第 1 のカテゴリのカードをカードゲームに使用されるカードとし、カードゲームを実行制御する行程を

有することを特徴とするカードゲーム装置におけるカードゲームの実行制御方法。

【請求項 1 5】

遊戯者により挿入された、それぞれを識別する情報の付された複数のカードの束を遊戯者のデッキとして受け入れる行程と、

メモリに格納されたプログラムに従い、前記受け入れられた遊戯者のデッキを構築する複数のカードデータ及び、前記遊戯者のデッキと対戦する仮想の相手のデッキを構築する複数のカードデータを前記メモリから読み出す行程と、

前記メモリから読み出されたカードデータに基づき、前記メモリに格納されたプログラムに従いカードゲームを実行制御する行程を

有することを特徴とするカードゲーム装置におけるカードゲームシステム。

【請求項 16】請求項 14 又は請求項 15 において、

前記複数のカードに付されたそれぞれを識別する情報は、カード側端部に設けられたバーコードであることを特徴とするカードゲーム装置におけるカードゲームの実行制御方法。

【請求項 17】請求項 14 において、

前記カードゲームを実行制御する行程は、更に前記メモリに格納される複数のカードのデータにより、前記第 1 のカテゴリのカードとして受け入れられた遊戯者により挿入された複数のカードの束に対応する遊戯者のデッキを構築する行程と、前記遊戯者と対戦する仮想の相手のデッキを構築する行程を含むことを特徴とするカードゲームの実行制御方法。

【請求項 18】請求項 17 において、

前記遊戯者のデッキを構築する行程は、更に前記第 1 のカテゴリの複数のカードにより構築されている前記遊戯者のデッキに含まれるカードが、カードゲームの実行に必要な所定枚数に不足する場合、前記メモリに格納される複数のカードのデータから補充することを特徴とするカードゲームの実行制御方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、カードゲームに使用されるカードを用いてカードゲームを実行制御するカードゲームシステム及び、カードゲームの実行制御方法に関する。

【0002】

【従来の技術】

これまで、遊戯センター等に置かれたビデオゲーム装置において、遊戯者は所定の遊技料金又は、対応する相当のコイン又はメダルを投入して、コンピュータで制御されるキャラクタを相手として自己の操作するキャラクタを対戦させる対戦ゲームを楽しむことが行われている。

【0003】

一方、近年特殊なカードを使用するカードゲームが広く普及している。かかるカードゲームに使用されるカードとして複数種のカテゴリに分類された複数のカ



ードが存在し、それぞれのカードにキャラクターが表示され、且つそのキャラクターのカードゲームにおける特性を説明する文章が記載され、更に、カードの持つ攻撃力及び防御力のレベルが与えられている。

【0004】

かかるカードを提供するメーカーからは適時に、カードゲーム用の複数の新規カードが継続的に発行されている。遊戯者は、したがって、カードゲームにおける自己のゲーム戦略の方針に沿って所望のカードを購入し、収集する。

【0005】

カードゲームの実行時は、一人または複数の遊戯者間でそれぞれ所定枚数のカードで束（これをデッキと称す）を構築し、これを用いて、交互にデッキの中からカードを場に出し合い、カードのキャラクターの持つ意味及び、攻撃力及び防御力のレベルに応じて、所定スコアを増加或いは減少する。そして、所定のスコア条件に達したときにゲームの勝敗が決定される。

【0006】

ここで、遊戯者が有利なカードでデッキを構築するために、所望のカードを収集しようとする際、特定のカードのみを選択して購入することができないシステムである。

【0007】

すなわち、複数枚をセットとして購入することが要求されている。したがって、購入したセットの中には、遊戯者が既に保有しているカードがあったり、遊戯者の意図する戦略に適わないカードであったりする場合がある。このようなカードを以降便宜的に不要カードと称するが、これら不要カードは、一般にカードゲームを行う際には、使用されずに遊戯者の手元に蓄積される傾向にある。

【0008】

したがって、かかる状況は、カードの価値を一般に毀損することに繋がり、遊戯者に新たなカード購入意欲を失わせ、結果的にカードゲームに対する興味を失わせる可能性も生じる。また、カードゲームは一般に遊戯者間で競われるものであり、相手となる遊戯者を探す必要があり、適時にカードゲームを楽しむということが困難である。

【 0 0 0 9 】

【発明が解決しようとする課題】

したがって、カードゲームにおける上記の不要カードを生かす方策並びに、遊戯者一人でカードゲームを楽しめるシステムの実現が望まれている。

【 0 0 1 0 】

かかる点から本発明の目的は、前記のビデオゲーム装置の基本機能を用いてカードゲームを実行出来るようにしたカードゲームシステムを提供することにある。

【 0 0 1 1 】

さらに、本発明の目的は、カードゲーム用の不要カードを有効利用出来るようにしたカードゲームシステム及び、カードゲームの実行制御方法を提供することにある。

【 0 0 1 2 】

【課題を達成するための手段】

上記の本発明の課題を達成するカードゲームシステムとして、第 1 の態様は、

それぞれを識別する情報の付された複数のカードを第 1 のカテゴリと、第 2 のカテゴリとして受け入れるカード受け入れ手段と、カードゲームを制御するプログラムを格納するメモリと、前記第 1 のカテゴリのカードをカードゲームに使用されるカードとし、前記メモリに格納されるプログラムに従い、カードゲームを実行制御する制御手段を有し、前記制御手段は、前記カード受け入れ手段により検知される第 2 のカテゴリのカードの枚数に応じてカードゲームの実行制御を行うことを特徴とする。

【 0 0 1 3 】

上記の本発明の課題を達成するカードゲームシステムとして、第 2 の態様は、それぞれを識別する情報の付された複数のカードで構築されるデッキを受け入れるデッキ受け入れ手段と、カードデータ及び、カードゲームを制御するプログラムを格納するメモリと、前記メモリに格納されるプログラムに従い、前記デッキ受け入れ手段により受け入れられた遊戯者のデッキを構築する複数のカードデータ及び、前記遊戯者のデッキと対戦する仮想の相手のデッキを構築する複数の

カードデータを前記メモリから読み出し、カードゲームを実行制御する制御手段を有することを特徴とする。

【0014】

上記の本発明の課題を達成するカードゲームシステムとして、第3の態様は、前記第1の態様又は、第2の態様において、前記複数のカードに付されたそれぞれを識別する情報は、カード側端部に設けられたバーコードであることを特徴とする。

【0015】

上記の本発明の課題を達成するカードゲームシステムとして、第4の態様は、第1の態様において、前記第1のカテゴリの複数のカードにより、カードゲームに使用される遊戯者のデッキが構築されていることを特徴とする。

【0016】

上記の本発明の課題を達成するカードゲームシステムとして、第5の態様は、第4の態様において、前記メモリは複数のカードのデータを格納し、前記制御手段は前記複数のカードのデータにより、前記遊戯者のデッキと対戦する仮想の相手のデッキを構築することを特徴とする。

【0017】

上記の本発明の課題を達成するカードゲームシステムとして、第6の態様は、第1の態様において、さらに、前記カードゲームに使用されるカードとされる前記第1のカテゴリのカードが、カードゲームの実行に必要な所定枚数に不足する場合、前記メモリに格納される複数のカードのデータから補充することを特徴とする。

【0018】

上記の本発明の課題を達成するカードゲームシステムとして、第7の態様は、第2の態様において、さらに、前記制御手段は前記遊戯者のデッキに含まれるカードが、カードゲームの実行に必要な所定枚数に不足する場合、前記メモリに格納される複数のカードのデータから補充することを特徴とする。

【0019】

また、上記の本発明の課題を達成するカードゲームシステムとして、第8の態

様は、第 1 の態様において、さらに、記録媒体を受け入れる記録媒体読み込み／書込手段を有し、前記制御手段によるカードゲームの実行制御が終了した際に、前記記録媒体に、前記第 1 のカテゴリの対応するカードに関し、カードゲームの結果に基づく情報を書き込むことを特徴とする。

【 0 0 2 0 】

上記の本発明の課題を達成するカードゲームシステムとして、第 9 の態様は、第 6 の態様において、前記記録媒体読み込み／書込手段により前記記録媒体に書き込まれているカードゲームの結果に基づく情報に基づいて、前記制御手段は、カードゲームを実行制御する際に、前記カードゲームに使用される第 1 のカテゴリのカードに設定されている情報を変更することを特徴とする。

【 0 0 2 1 】

上記の本発明の課題を達成するカードゲームシステムとして、第 1 0 の態様は、第 2 の態様において、さらに、記録媒体を受け入れる記録媒体読み込み／書込手段を有し、前記制御手段によるカードゲームの実行制御が終了した際に、前記記録媒体に、前記遊戯者のデッキを構築する複数のカードに関し、カードゲームの結果に基づく情報を書き込むことを特徴とする。

【 0 0 2 2 】

上記の本発明の課題を達成するカードゲームシステムとして、第 1 1 の態様は、第 1 の態様又は第 2 の態様において、さらに、カードゲームの結果に応じて、新規カード若しくはコイン又はメダルを排出する機構を有することを特徴とする。

【 0 0 2 3 】

上記の本発明の課題を達成するカードゲームシステムとして、第 1 2 の態様は、第 1 の態様 1 又は、第 2 の態様において、前記メモリに格納されるカードデータを、ネットワークを通して供給される更新データに基づき更新することを特徴とする。

【 0 0 2 4 】

上記の本発明の課題を達成するカードゲームシステムとして、第 1 3 の態様は、第 8 の態様又は、第 1 0 の態様において、前記記録媒体にカードデータの

更新データを格納し、前記記録媒体読み込み／書込手段により前記更新データを格納された記録媒体が受け入れられた際、前記制御主段位より、前記カードデータを更新することを特徴とする。

【 0 0 2 5 】

本発明の特徴は、更に以下に図面に従い説明される発明の実施の形態から明らかになる。

【 0 0 2 6 】

【発明の実施の形態】

以下に図面に従って、発明の実施の形態を説明する。

【 0 0 2 7 】

図 1 は、本発明のカードゲームシステムに適用されるカードゲーム装置の一実施の形態例の外観を示す図である。本体 1 に、モニター画面 2 と、ユニット移動レバー 3、アイテム決定ボタン 4 及びキャンセルボタン 5 等の入力機構が備えられる。これらの入力機能は概ねビデオゲーム装置に共通に付属されるものである。

【 0 0 2 8 】

さらに、本発明の実現のため特有の装置として、カード挿入装置 6 が本体 1 に付属されている。カード挿入装置 6 には、複数のカードの第 1 のカテゴリとしての、遊戯者がカードゲームに使用する複数枚のカードを束にしたデッキの挿入口 8 と、また第 2 のカテゴリとしての不要カードの挿入口 7 を備えている。また、前記入力機構の備えられる操作卓 1 0 に記録媒体挿入口 9 が備えられている。

【 0 0 2 9 】

なお、後に説明する本発明の実施例として、前記不要カードの挿入口 7 は、不要カードの代わりに、ゲームを実行するために要求される費用に対応するコイン又はメダルの投入口とされる。

【 0 0 3 0 】

さらに、ゲーム終了時に、ゲーム成績に応じて景品としてゲームカードを払い出し或いは、メダルを払い出すように構成することもできる。図 1 において、従って、かかる実施例では、本体 1 にゲームカード又は、メダルの払出し口 8 0 が

設けられる。

【0031】

ここで、カードゲームに使用されるカードの構成について図2により説明する。図2Aは、カードの表面の構成を示す図である。カードの表面には、カードの種別に対応したキャラクタの絵が表示された領域11、カードの名前が表示された領域12、ゲームにおけるカードの役割、定義等の説明文が表示された領域13及び、カードの攻撃力、防御力のレベル数値が表示された領域14を有している。

【0032】

図2Bは、カードの上部から見たカード側面部を示す図である。本発明によるカードゲームシステムで使用可能とするために、カード側面部に個々のカード情報を識別するためのバーコード15が印刷されている。このカード側面部にバーコード15を印刷する方法は、本出願人により特許願2000-365894号により先に提示されている。

【0033】

バーコード15は、例えば、図2Cに拡大して示されるように10ビットの符号コードを表すことが出来る。この符号コードにより対応するカードの情報が一義的に検索可能である。

【0034】

なお、カード情報を識別するために、前記のカード側面部に形成されるバーコード15に代え、別の記録方法によって形成することも当然に可能である。例えば、カード裏面または表面の一部にバーコードあるいは、それ以外のカードリーダーが認識し得る絵や文字等によりカードを識別する情報記録することも可能である。

【0035】

また、ゲームにおける遊戯者間での公平性を保つために、上記のカードを識別するための情報は遊戯者がその内容を容易に解読或いは改竄できないように形成されていることが望ましい。

【0036】

図3は、複数のカードにより構築されるデッキと挿入口8を説明する図である。図2に示した構成のカードを束にしてデッキ20が構築される。このデッキ20は、40枚乃至60枚のカードの束で構成される。本発明のカードゲームシステムでゲームを実行する場合、遊戯者により40枚乃至60枚のカードによりデッキ20が構築され、図1に示したカードゲーム装置に備えられるカード挿入装置6のデッキ挿入口8に挿入セットされる。

## 【0037】

図4は、例えば図1のカードゲーム装置を使用する本発明に従うカードゲームシステムの流れの概略を説明するフローである。

## 【0038】

遊戯者は、カードを購入し（処理工程P0）、先に説明した40枚乃至60枚のカードでデッキを構築する（処理工程P1）。この構築されたデッキをそれぞれの遊戯者が所持して、対人間でカードゲームを実行することができる（処理工程P9）。

## 【0039】

一方、遊戯者は、構築したデッキを用いてカードゲーム装置において、遊戯者が一人でカードゲームを実行することができる。すなわち、カードゲーム装置におけるプログラムにより、予めカードゲーム装置内に格納したカードデータに基づき、前記遊戯者とカードゲームを実行する仮想の相手側のデッキが同様に構築される（処理工程P1）。

## 【0040】

ここで、遊戯者がカードを購入し、デッキを構築する過程で、先に説明したカードの購入に際しての特有の事情により不要のカードが増える。したがって、本発明においては、この不要カードをカードゲーム装置においてゲームを実行するための現金若しくはコイン又はメダルとトレーディングすることを可能とする。

## 【0041】

すなわち、遊戯者は前記カードゲーム装置のカード挿入装置6の不要カードの挿入口7に所定枚数の不要カードを挿入する（処理工程P2）。ここで、先に言及したように、実施例としてカードゲームの実行を、不要カードの挿入ではなく

ゲームを実行するために要求される費用に対応するコイン又はメダルの投入による場合は、不要カードの挿入口 7 は、コイン又はメダルの投入口とされる。

【0042】

これによりカードゲーム装置において、カードゲームの実行が可能となる（処理工程 P 3, Y）。

【0043】

さらに、本発明のカードゲームシステムでは、記録用カード若しくはメモリ（これを、以降の説明では、記録媒体という）が採用される。この記録媒体には、先に行ったカードゲームにおいて、使用されたカードに対し所定条件を満たし、カードの表示領域 11 に表示されるキャラクタ或いはプレイヤーを成長させた場合等における、かかる情報が記録される。

【0044】

したがって、挿入口 8 に挿入されたデッキを構築する複数のカード及び、記録媒体に記録された情報に基づき、遊戯者のカードゲームを実行する際の遊戯者のデッキカードが特定される（処理工程 P 5）。すなわち、記録媒体に記録された情報により、デッキとして挿入部 8 に挿入されたカード束に含まれる個々のカード上の表示領域 11 ～ 14（図 2 A 参照）の内容が、追加、変更される。

【0045】

また、デッキに含まれるカードの枚数では、ゲームが成立するための所定カード枚数に足りない場合、カードゲーム装置内の記憶手段に予めデータとして保持されているカードデータによりカードが補充される。

【0046】

以上から、遊戯者のデッキと、カードゲーム装置で制御する仮想の相手側のデッキが揃い、カードゲーム装置においてカードゲームが実行可能である（処理工程 P 6）。

【0047】

このようにしてカードゲームが行われ、終了すると、記録媒体が挿入されている場合（処理工程 P 7, Y）、上記のようにゲーム結果が記録媒体に記録される。この記録により、先のゲーム結果により個々のカード上の領域 11 ～ 14（図



2 A 参照) に追加、変更された内容を、次回のカードゲーム実行時に反映させることができる (処理工程 P 8)。

【0048】

さらに具体的には、デッキを構築するカードのデフォルトの情報 (図 2 A、11 から 14 参照) に対し、追加的な情報が与えられ、次回のカードゲームを実行する時は、かかる追加情報を含めた定義がカードに付与されているとして扱われる。

【0049】

図 5 は、本発明のカードゲームシステムに適用される図 1 で説明したカードゲーム装置の構成例ブロック図である。

【0050】

図 1 に示すカードゲーム装置の構成に対応して、BUS に共通接続された各機能部を有する。操作卓 10 に備えられるユニット移動レバー 3、アイテム決定ボタン 4 及びキャンセルボタン 5 等の入力機構に対応する入力操作スイッチ部 107 を有する。入力操作スイッチ部 107 は、前記入力機構の入力を検知して対応の信号を、制御手段としてのデータ処理プロセッサ 100 に送る。

【0051】

デッキカード読み取りヘッド 106 は、カード挿入装置 6 のデッキ挿入口 8 に挿入されるデッキの入力を検知し、デッキを構成する複数カードのそれぞれのバーコード 15 を読み取り、RAM 103 に書き込む。

【0052】

不要カード読み取りヘッド 105 は、カード挿入装置 6 の不要カード挿入口 7 に挿入される不要カードの枚数を検知してレジスタ 104 に書き込む。

【0053】

ROM 102 には、カードゲームを実行制御するプログラムが格納されている。カードゲーム装置が起動されていると、この ROM 102 に格納されているプログラムが読みだされ、RAM 103 に転送記憶される。

【0054】

さらに、図 5 において、カードゲーム装置には、画像処理プログラム 01 を有

し、画像データのレンダリング及び、テクスチャ処理を実行し、画像表示データを生成し、ビデオメモリ109に格納する。ビデオメモリ109に格納された画像表示データは、繰り返し読み出されモニター110（図1におけるモニター画面2を有する）に送られ表示される。

【0055】

また、図において、先に説明した実施例として、不要カードによるゲーム起動の代わりに、相当の費用に対応するコイン又はメダルの投入によりゲーム実行を可能とする場合、不要カードの読み取りヘッドに代え、コイン又はメダル投入の検知機能手段111を備える。

【0056】

さらに、ゲーム終了時にゲームの成績に応じて、景品として新規カード或いはメダルを遊戯者に与える場合は、図1に示した本体1に設けられる払い出し口80に景品を払い出すカード／メダル払い出し機構112を有する。

【0057】

図6は、図5の構成を有するカードゲーム装置において、処理の流れを一例として示すフロー図である。以下に、図6のフローを参照しながら、図5の構成を更に説明する。なお、図6のフローではゲームの起動を、不要カードによる場合として説明する。

【0058】

カードゲーム装置が起動されると、ROM102に格納されているカードゲームの実行を制御するプログラムが読み出され、RAM103に転送記憶される。

【0059】

以降、このプログラムに従いデータ処理プロセッサ100により、図6のフローの動作制御が行われる。

【0060】

処理がスタートすると、不要カード読み取りヘッド105により読み取られ、カウントされた不要カードの枚数値がレジスタ104に転送セットされる（処理工程P10）。データ処理プロセッサ100は、レジスタ104に転送セットされた不要カードの枚数値と、所定値とを比較する（処理工程P11）。

【0061】

この比較において、不要カードの枚数値が、所定枚数を超えていれば、カードゲーム装置におけるカードゲームの実行が可能である（処理工程P11, Y）。

【0062】

カードゲーム装置におけるカードゲームの実行が可能となる場合は、データ処理プロセッサ100は、ROM102に格納されているカードデータを読み込み、カードゲーム装置側で制御する仮想のゲーム相手用の、カードデッキを構築してRAM103にセットする（処理工程P12）。

【0063】

一方、デッキカード読み取りヘッド106は、デッキ挿入口8に挿入されたカード束の各々のカードに付されたバーコード15を読み取り、RAM103に転送記憶する（処理工程P13）。

【0064】

したがって、データ処理プロセッサ100は、RAM103に転送記憶されたデッキ挿入口8に挿入されたカード束のカードのバーコード15の情報によりROM102検索して、デッキ挿入口8に挿入されたデッキに含まれるカード情報をRAM103に書き込む。

【0065】

この際、データ処理プロセッサ100は、デッキ挿入口8に挿入されたカード束のカードの枚数が、カードゲームに必要な枚数と比較して（処理工程P14）、所定枚数に足りない場合は、不足枚数分のカード情報をROM102に格納されているカードデータからランダムに読み出し補充する（処理工程P15）。

【0066】

このように、デッキ挿入口8に挿入された遊戯者のデッキに含まれるカードのカード情報と、不足補充された不足枚数分のカードのカード情報により、遊戯者のカードゲームに使用するデッキの内容が確定し、RAM103に設定される。

【0067】

この時、データ処理プロセッサ100は、カードゲーム装置の記録媒体挿入口9に挿入された記録媒体を読み込む（処理工程P16）。記録媒体には、先に実

行した時にカードに変更、追加された内容が記録されている。したがって、前記デッキ挿入口8に挿入された遊戯者のデッキカードに含まれている、RAM103に記憶されている対応のカードの情報を変更、追加補正する（処理工程P17）。

## 【0068】

このようにして、遊戯者のカードゲームにおいて使用するカードのデッキと、カードゲーム装置で制御される仮想の相手側のカードのデッキが確定する。そして、それぞれのデッキを構築する複数のカードの情報は、RAM103に格納される。

## 【0069】

これにより、カードゲームの実行が行われる（処理工程P18）。カードゲーム実行においては、遊戯者は、ユニット移動レバー3、アイテム決定ボタン4及びキャンセルボタン5等の入力機構により、モニター110の画面2に表示されるカードに対し、カードの場への払い出し、アイテムの決定等を行ってゲームを進める。

## 【0070】

ゲームが終了すると、ゲーム結果に基づき遊戯者のデッキのカードの対するカードの情報における変更、追加情報が記録媒体に記録される（処理工程P19）。

## 【0071】

さらに、遊戯者は、デッキ挿入口8からデッキを取り戻し、不要カード挿入口7に挿入した不要カードは、カードゲーム装置内部に取り込まれる。

## 【0072】

なお、上記の記録媒体の更なる用い方として、遊戯者の構築するデッキに含まれるべきカードが毀損、紛失した場合は、記録媒体に記録されている情報に基づき毀損、紛失カードと同じ種類のカードを使用するように制御することが可能である。

## 【0073】

ここで、カードゲームの運用システムについて考察すると、新規カードが継続

的に追加発売される。また、カードが発売された後に、ゲームバランスを調整するためにカードの一部データの解釈やルールの変更が行われる場合がある。したがって、それらに伴って既に発行されているカードに対するデータを更新する必要がある。

【0074】

このための一方法として、前記記録媒体挿入口9に挿入される記録媒体にカードの更新データを記録し、これを記録媒体挿入口9に挿入した際に、RAM103にROM102から転送格納されるカードデータを更新する。これにより、遊戯者は、最新のカードデータに基づきカードゲームを実行することが可能である。

【0075】

また、別の方法としてネットワークを通してデータ更新することが可能である。図7は、かかる点を考慮した本発明の一適用例として、本発明に従うカードゲームシステムを通信回線で接続されるゲーム施設に配置した場合のシステム図である。

【0076】

図7において、複数の遊戯施設201～203が通信回線204を通してデータサーバ200に接続される。複数の遊戯施設201～203の各々内でLAN伝送路により複数のゲーム装置が接続されている。

【0077】

複数のゲーム装置の一つとして本発明に従うカードゲームシステムが含まれる。前記通信回線204は、ケーブルテレビ回線、インターネット、公衆電話網等の有線回線、あるいは衛星放送回線等の無線回線で構成することが可能である。

【0078】

新規発行されるカードのデータ或いは、既に発行済みのカードの更新データは、通信回線204を通してデータサーバ200から各遊戯施設201～203に送られる。送られたデータは、該当の遊戯施設においては、施設内のカードゲームシステムのRAM103（図5参照）に格納される。

【0079】

これにより、遊戯者は、ROM102から転送格納されるカードデータが更新された状態でカードゲームを実行することができる。さらに、記録媒体挿入口9に遊戯者が挿入した記録媒体に書き込むことにより遊戯者は、既に発行され自己が保有しているカードのデータを最新のデータに更新しながら別のカードゲームシステムでカードゲームを実行することが出来る。

【0080】

なお、上記図7のネットワークシステム構成は、通信回線204と外部にあるデータサーバ200を接続する構成として説明したが、図7に示すネットワークシステムは、一の施設内において構成することも可能である。

【0081】

【発明の効果】

以上実施の形態例により説明したように、本発明のカードゲームシステムにおいては、不要カードをカードゲームの遊戯料にトレードしているので、不使用の状態で市場に多く存在するカードを回収することが可能である。これにより、収集アイテムとしてのカード全体の価値を高めることができる。

【0082】

さらに、カードゲーム装置により操作される仮想相手の構築するデッキと遊戯者が構築するデッキとを用いてカードゲームを実行することが可能であるので、遊戯者は、ゲームをする相手を探す必要はなくいつでも任意の時間にカードゲームを楽しむことができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】

本発明のカードゲームシステムに適用されるカードゲーム装置の一実施の形態例の外観を示す図である。

【図2】

カードゲームに使用されるカードの構成を説明する図である。

【図3】

複数のカードにより構築されるデッキと挿入口8を説明する図である。

【図4】

図 1 のカードゲーム装置を使用する本発明に従うカードゲームシステムの流れの概略を説明するフローである。

【図 5】

本発明のカードゲームシステムに適用される図 1 で説明したカードゲーム装置の構成ブロック図である。

【図 6】

図 5 の構成を有するカードゲーム装置において、処理の流れを一例として示すフロー図である。

【図 7】

本発明の一適用例として、本発明に従うカードゲームシステムをネットワークで接続されるゲーム施設に配置した場合のシステム図である。

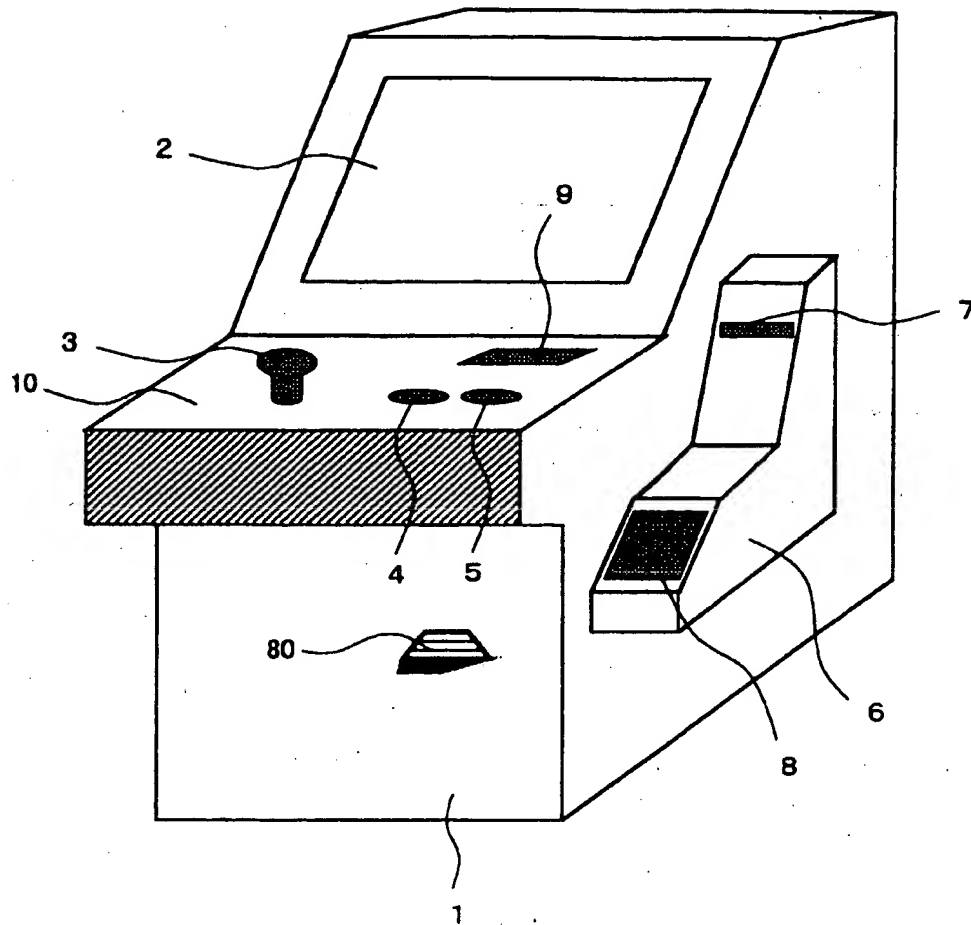
【符号の説明】

- 1 カードゲーム装置本体
- 2 モニター画面
- 3 ユニット移動レバー
- 4 アイテム決定ボタン
- 5 キャンセルボタン
- 6 カード挿入装置
- 7 不要カードの挿入口
- 8 デッキの挿入口
- 9 記録媒体挿入口
- 10 操作卓
- 80 ゲームカード又は、メダルの払出し口

【書類名】

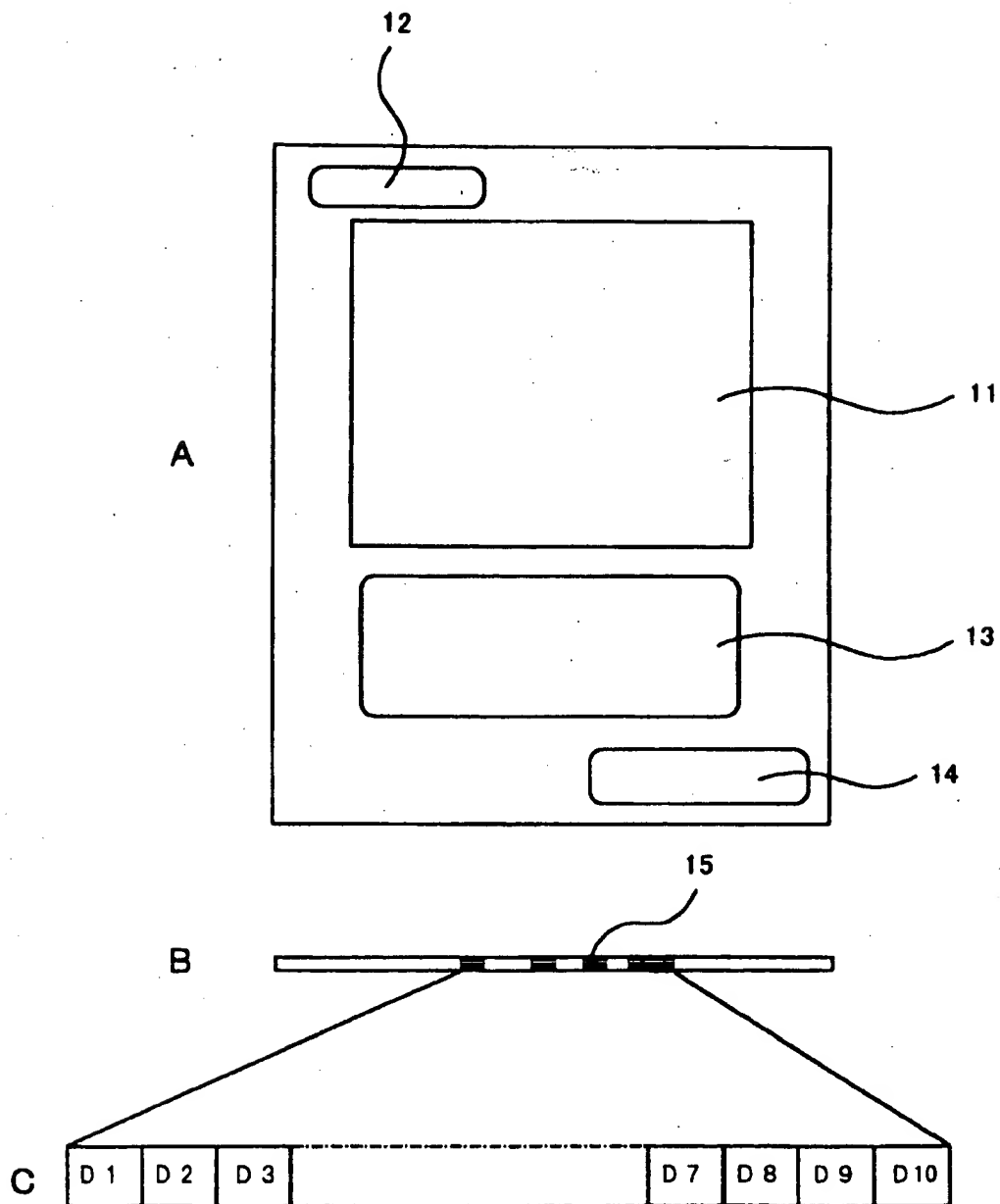
図面

【図1】

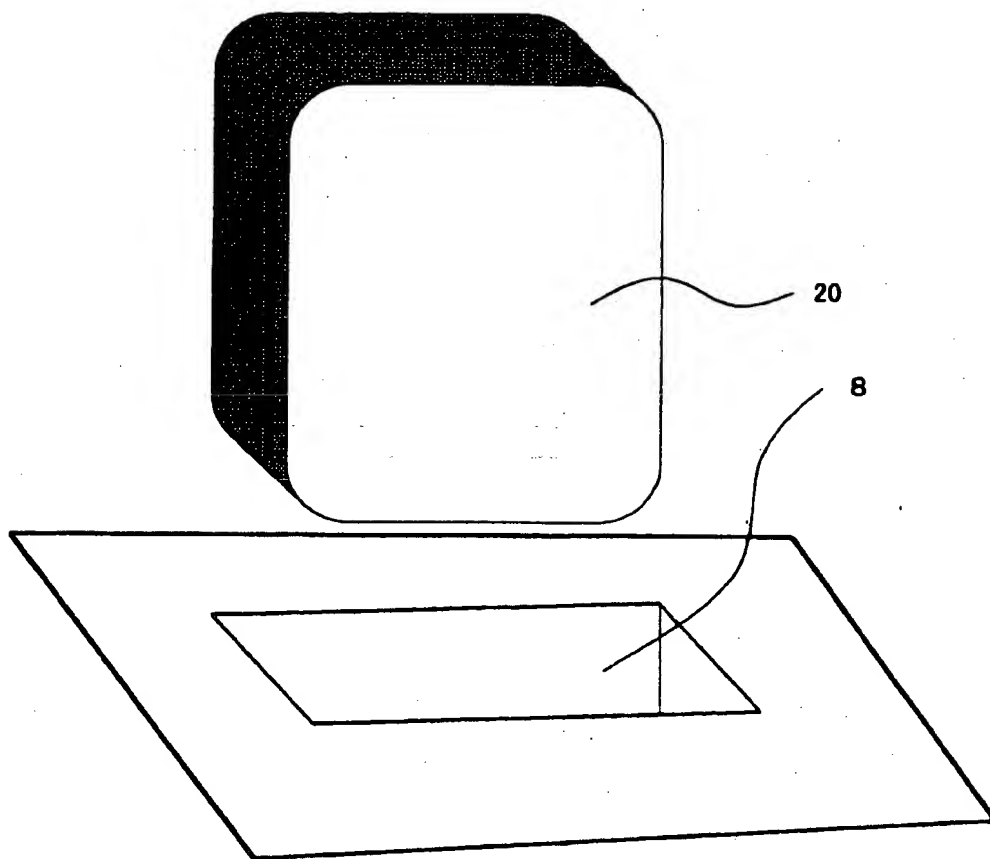




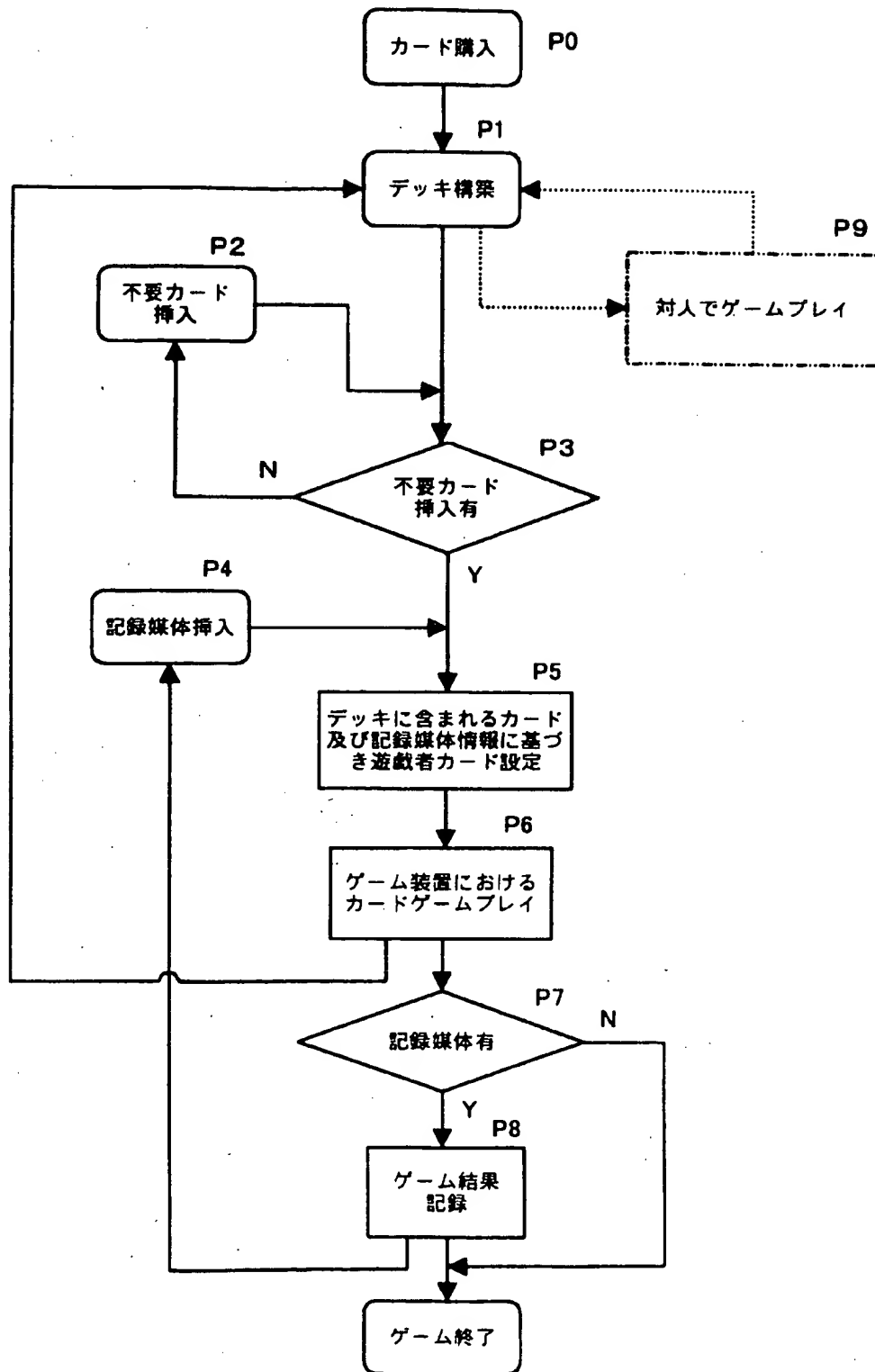
【図 2】



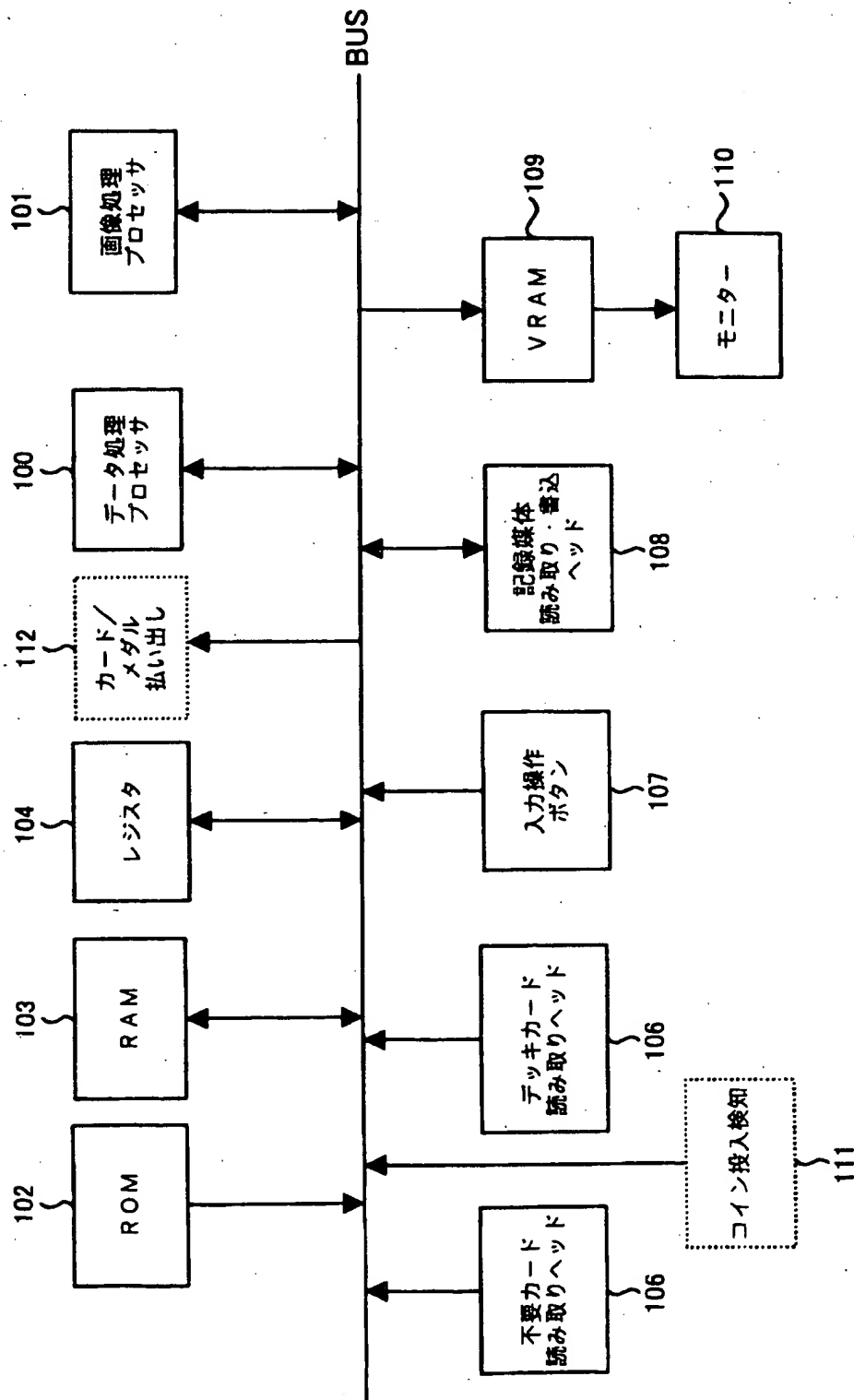
【図3】



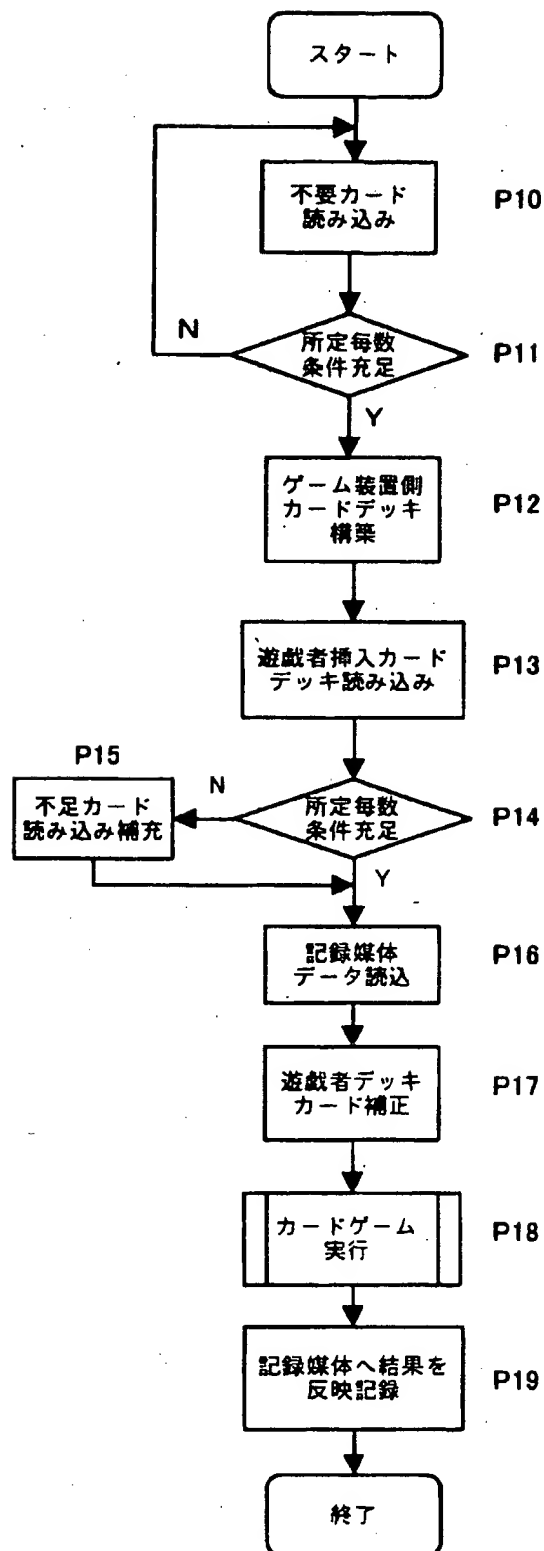
【図 4】



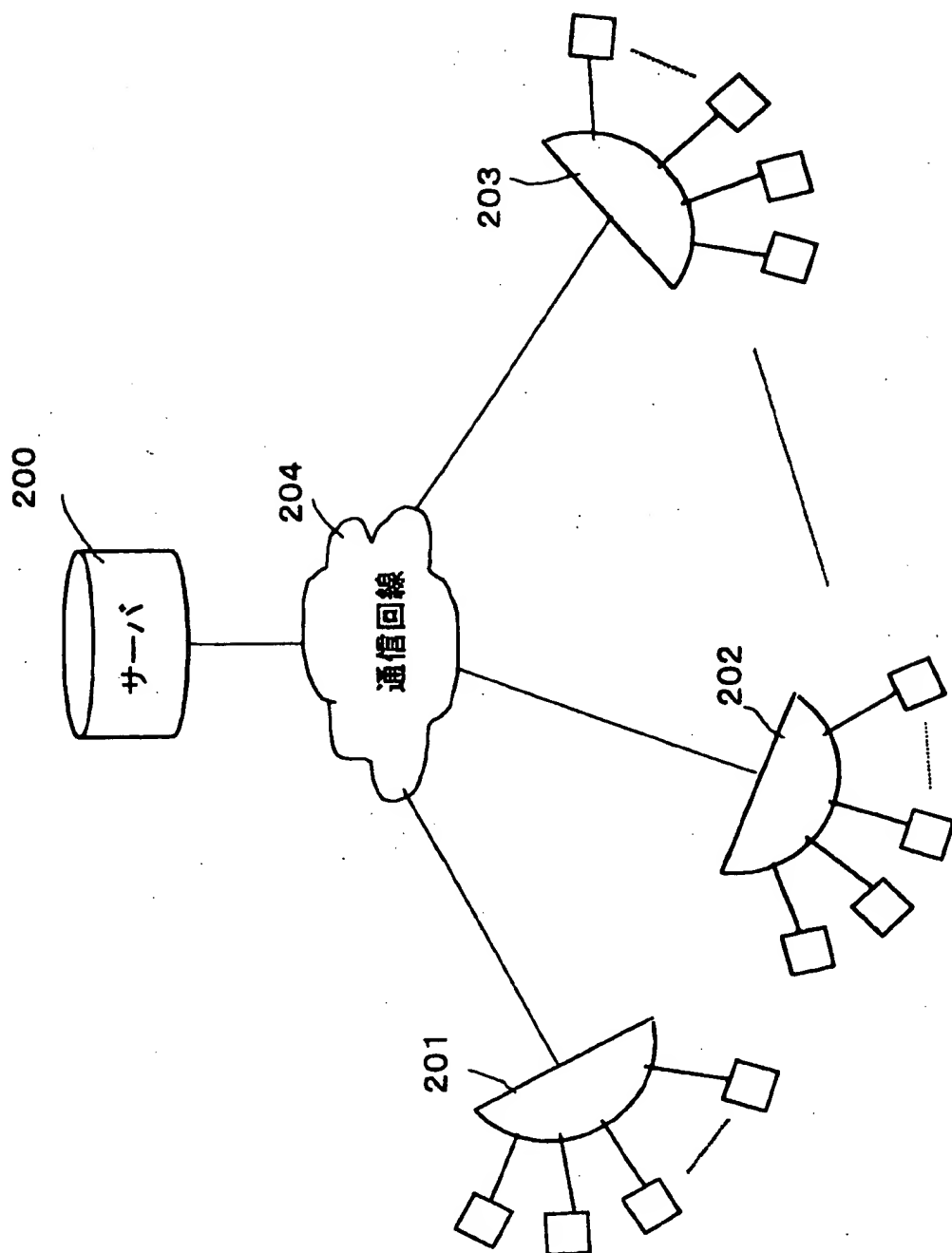
【図5】



【図 6】



【図 7】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】ビデオゲーム装置の基本機能を用いてカードゲームを実行出来るようにするとともに、カードゲーム用の不要カードを有効利用出来るようにしたカードゲームシステムを提供する。

【解決手段】それぞれを識別する情報の付された複数のカードを第1のカテゴリと、第2のカテゴリとして受け入れるカード受け入れ手段と、カードゲームを制御するプログラムを格納するメモリと、前記第1のカテゴリのカードをカードゲームに使用されるカードとし、前記メモリに格納されるプログラムに従い、カードゲームを実行制御する制御手段を有し、前記制御手段は、前記カード受け入れ手段により検知される第2のカテゴリのカードの枚数に応じて、カードゲームの実行制御を行うことを特徴とする。

【選択図】 図4

特 2001-198602

認定・付加情報

特許出願の番号	特願2001-198602
受付番号	50100953970
書類名	特許願
担当官	田口 春良 1617
作成日	平成13年 7月 9日

<認定情報・付加情報>

【特許出願人】

【識別番号】	000132471
【住所又は居所】	東京都大田区羽田1丁目2番12号
【氏名又は名称】	株式会社セガ

【代理人】

申請人

【識別番号】	100094514
【住所又は居所】	神奈川県横浜市港北区新横浜3-9-5 第三東 昇ビル3階 林・土井 国際特許事務所
【氏名又は名称】	林 恒徳

【代理人】

【識別番号】	100094525
【住所又は居所】	神奈川県横浜市港北区新横浜3-9-5 第三東 昇ビル3階 林・土井 国際特許事務所
【氏名又は名称】	土井 健二

次頁無



特2001-198602

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[000132471]

1. 変更年月日 2000年11月 1日

[変更理由] 名称変更

住 所 東京都大田区羽田1丁目2番12号

氏 名 株式会社セガ